

PERANCANGAN VISUAL KOMIK KEPAHLAWANAN SERI
'KAPITAN PATTIMURA' SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF
BACA UNTUK ANAK-ANAK USIA SEKOLAH DASAR



Aghil Boy B

0751010083

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JATIM

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

2011

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VISUAL KOMIK
KEPAHLAWANAN SERI KAPITAN
PATTIMURA SEBAGAI MEDIA
ALTERNATIF BACA UNTUK ANAK-
ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan disusun oleh

AGHIL BOY BUNGSU

0751010083

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal : 07 - 12 - 2011

Pembimbing Utama

Penguji 1

Aryo Bayu Wibisono, ST.
NPTY. 383121003041

Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Penguji 2

Penguji 3

Cons Tri Handoko, S.Sn., M.Hum.

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., MT.

Ketua Bidang Studi

Koordinator

Heru Subiyantoro, ST., MT.
NPTY. 371029600611

Ami Arfianti, ST., MT.
NPTY. 368119701581

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal :

Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni JAR., M.Kes.
19590729 198603 2001

PERANCANGAN VISUAL KOMIK KEPAHLAWANAN SERI 'KAPITAN PATTIMURA' SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF BACA UNTUK ANAK-ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : Aghil Boy Bungsu

NPM : 0751010083

Jurusan : Desain Komunikasi Visual – FTSP

Dosen Pembimbing : Aryo Bayu Wibisono, ST

Abstraksi

Begitu banyak tokoh-tokoh pahlawan di negara kita yang telah berjuang untuk memerdekakan bangsa ini, karena semangat dan nyawanyalah negara ini bisa merdeka. Namun sekarang ini kita dengan mudah melupakan jasa-jasa para pahlawan kita yang dahulu telah bersusah payah berjuang untuk memerdekakan negara ini. Sebagai generasi penerus bangsa kita harus menghargai jasa para pahlawan kita, jangan sampai generasi muda lupa akan cerita sejarah perjuangan para pahlawan-pahlawannya sendiri.

Kapitan Pattimura adalah salah satu tokoh pahlawan Indonesia yang patut kita hargai jasanya, perjuangannya di Maluku melawan penjajah Belanda membuatnya dijadikan sebagai salah satu pahlawan nasional.

Untuk itu dibuatlah sebuah buku bergambar dari perjuangan Pattimura, yang bertujuan untuk menjadi sebuah media komunikasi yang membahas perjuangan tokoh pahlawan kita. Buku komik ini memberikan sebuah alternatif baca kepada anak-anak tentang cerita perjuangan seorang Pattimura, komik ini berupaya untuk menanamkan rasa nasionalisme kepada anak-anak, dan sebagai bentuk pelestarian sejarah dan budaya yang dimiliki Indonesia agar tidak mudah dilupakan begitu saja oleh generasi penerus bangsa. Buku ini disajikan dengan format buku bergambar/cergam/komik, dimana hal ini akan menjadi salah satu daya tarik tersendiri untuk anak-anak mau membacanya.

Kata Kunci : Komik, Kapitan Pattimura, Pahlawan Indonesia.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Visual Komik Kepahlawanan Seri Kapitan Pattimura Sebagai Media Alternatif Baca Untuk Anak-Anak Usia Sekolah Dasar”.

Sebagai salah satu tokoh pahlawan Indonesia, Pattimura merupakan sosok seorang pahlawan yang mempunyai peran besar dalam perjuangannya melawan para penjajah. Minimnya media yang memberikan informasi dan hiburan tentang cerita sejarah kepahlawanan membuat generasi muda mudah melupakan hal itu, untuk itu kita sebagai bangsa yang menghargai sejarah patutnya tidak boleh melupakan sejarah para pahlawan kita.

Untuk itu dibuat sebuah media yang mampu memberikan informasi dan hiburan kepada anak-anak tentang sejarah kepahlawanan Kapitan Pattimura ini, dengan demikian diharapkan mampu memicu kembali minat anak-anak terhadap sejarah kepahlawanan untuk mengenal, dan memahami perjuangan para pahlawan, dengan didukung media buku komik yang menjadi kesenangan tersendiri bagi anak-anak.

Laporan ini berisikan hasil analisa, riset, dan konsep desain perancangan visual komik kepahlawanan seri Kapitan Pattimura. Besar harapan agar laporan ini bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya. Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih banyak kekurangannya, oleh sebab itu penulis memohon maaf atas segala kekurangannya, dan sekaligus menunggu kritik dan saran agar menjadi lebih baik lagi.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semuanya yang telah banyak membantu dan berperan penting dalam perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, hidup dan segala-galanya. Terima kasih telah diberikan kekuatan untuk mampu menyelesaikan semua ini.

2. Nabi Muhammad SAW beserta Nabi dan Rasul-Nya yang lain, atas kearifan perilaku yang dapat dicontoh sebagai panutan umat-umat yang lain.
 3. Orang tuaku, Sri Endah dan Agus Eddy, atas semangat dan doanya, maaf sudah banyak merepotkanmu semenjak aku lahir.
 4. Bapak Heru Subiyantoro, ST, MT selaku Ketua Jurusan Dekave, atas semangat dan usahanya untuk membangun Dekave ini dan memberikan dukungan kepada kami semua agar bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
 5. Bapak Aryo Bayu Wibisono, ST selaku dosen pembimbing saya, Bapak Aditya Rahman Yani, ST, MMed Kom, dan Ibu Masnuna, ST selaku dosen pembimbing mahasiswa yang lain, atas semangat, kritik, dan sarannya.
 6. Bapak Hendro Aryanto, Bapak Tri Handoko, dan Bapak Rahmat Lakoro selaku dosen penguji, atas semangat, arahan dan masukannya.
 7. Ibu Ami selaku koordinator tugas akhir, dosen-dosen yang lain beserta staf, terima kasih atas senyum semangat dan kerjasamanya Bu Ami, terima kasih atas ilmu dan pengalamannya para dosen-dosenku.
 8. Teman-teman seangkatan '07 dan teman-teman tugas akhir yang lain, terima kasih atas kenangan dan kerja samanya.
 9. JP Books, Premier Printing, Royal Plaza, terima kasih atas semua bantuannya selama tugas akhir ini.
 10. Sahabat-sahabatku Ardi, Gilang, Dicky, Daniel, dan Ulie, atas kenangan, semangat, dan hiburannya selama beberapa tahun ini.
 11. Seluruh orang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu baik yang kenal maupun yang tidak kenal, terima kasih atas jasanya dan semua kebaikannya.
- Dan terima kasih bagi mereka-mereka yang memberikan dukungan dan bantuannya selama ini, semoga kebaikannya selalu hadir untuk kalian semua.
- Wassalamualaikum Wr, Wb.

Surabaya, 12 Desember 2011

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAKSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Pengertian Komik.....	1
1.1.2 Komik Kepahlawanan.....	2
1.1.3 Potensi Komik Sebagai Alternatif Baca.....	3
1.1.4 Sejarah Tokoh Pahlawan di Era Modern.....	4
1.1.5 Seri Pahlawan Kapitan Pattimura.....	5
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Ruang Lingkup.....	7
1.5.1 Ruang Lingkup Studi.....	7
1.5.2 Output.....	7
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Manfaat Penelitian.....	7
1.8 Sistem Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Sejarah Komik Indonesia.....	9
2.2 Jenis-Jenis Komik.....	10
2.2.1 Jenis Cerita.....	10
2.2.2 Jenis Warna dan Proses Pengerjaan.....	12
2.2.3 Jenis Komik Luar.....	13

2.3	Bagian-Bagian dari Komik.....	14
2.3.1	Bagian Isi dari Komik.....	14
2.3.2	Bagian Pengerjaan dari Komik.....	15
2.4	Kajian Pada Komik.....	16
2.4.1	Eleman Komik.....	16
2.4.1.1	Layout.....	16
2.4.1.2	Panel.....	17
2.4.1.3	Margin dan Parit.....	18
2.4.1.4	Sequence.....	19
2.4.1.5	Balon Kata.....	19
2.4.1.6	Sudut Pandang dan Ukuran Gambar.....	20
2.4.1.7	Teks dan Tipografi.....	22
2.4.1.8	Proporsi.....	22
2.4.1.9	Keseimbangan.....	23
2.4.1.10	Ilustrasi.....	23
2.4.2	Gaya Gambar.....	24
2.4.3	Teori Warna.....	26
2.5	Karakteristik Segmen.....	26
2.6	Studi Eksisting.....	27
2.6.1	Komik Tokoh Seri Dunia.....	27
2.6.2	Komik Pangeran Diponegoro.....	28
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Definisi Judul dan Sub Judul.....	29
3.1.1	Definisi Judul.....	29
3.1.2	Definisi Komik.....	29
3.1.3	Definisi Pahlawan Daerah.....	30
3.1.4	Definisi Anak-Anak.....	30
3.2	Teknik Sampling.....	30
3.2.1	Target Audiens.....	30
3.2.2	Populasi.....	31
3.2.3	Sample.....	31

3.3	Jenis Data dan Sumber Data.....	32
3.3.1	Data Primer.....	32
3.3.2	Data Sekunder.....	32
3.3.3	Sumber Data.....	32
3.4	Metode Penelitian.....	32
3.5	Kerangka Berpikir.....	34
BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN		
4.1	Penelusuran Masalah.....	35
4.2	Identifikasi Masalah.....	36
4.3	Target Audiens.....	36
4.4	Kuisisioner.....	37
4.5	Unique Selling Proposition.....	38
4.6	Bagan Konsep.....	39
4.7	Definisi Konsep Keyword.....	40
4.8	Strategi Komunikasi.....	40
4.9	Strategi Visual.....	40
4.9.1	Ilustrasi.....	41
4.9.2	Teks.....	41
4.9.3	Warna.....	41
4.10	Breakdown Alur Pembuatan Komik.....	42
4.11	Sinopsis.....	43
4.12	Storyline.....	43
4.13	Unsur Yang Dipertahankan.....	44
4.14	Pembentukan Karakter.....	48
4.15	Proses Desain.....	49
4.15.1	Tahap Rough Desain.....	49
4.15.2	Tahap Thumbnails.....	52
4.15.3	Tahap Tigh Tissue.....	58
4.16	Sistem Produksi Buku.....	60
4.16.1	Spesifikasi Buku.....	60
4.16.2	Estimasi Harga Buku.....	60

4.17	Analisa Media.....	61
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN		
5.1	Tipografi	
5.1.1	Untuk Judul Komik.....	63
5.1.2	Untuk Narasi Pada Halaman Pengantar Cerita.....	63
5.1.3	Untuk Teks Dialog Pada Halaman Isi.....	63
5.2	Desain Komik.....	64
5.2.1	Cover Komik.....	64
5.2.2	Bagian Introduction.....	65
5.2.3	Pengenalan Tokoh Karakter.....	66
5.2.4	Daftar Isi.....	66
5.2.5	Chapter Pertama.....	67
5.2.6	Chapter Kedua.....	68
5.2.7	Chapter Ketiga.....	69
5.2.8	Chapter Keempat.....	70
5.3	Promotion Tools.....	71
5.3.1	Banner Promosi.....	71
5.3.2	Poster.....	72
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		
6.1	Kesimpulan.....	73
6.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN		77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagaram Minat Baca Anak.....	3
Gambar 2.1 Contoh Komik Edukasi (Komik Kuark).....	11
Gambar 2.2 Contoh Komik Promosi (Komik Ideal).....	11
Gambar 2.3 Contoh Pembagian Panel Pada Komik Prince of Tennis.....	18
Gambar 2.4 Parit Pada Komik.....	18
Gambar 2.5 Contoh Alur Baca Pada Komik.....	19
Gambar 2.6 Contoh Berbagai Balon Kata Pada Komik.....	20
Gambar 2.7 Contoh Gaya Gambar Karakter Manga Pada Komik Naruto..	25
Gambar 2.8 Contoh Gaya Gambar Komik Amerika, Superman.....	25
Gambar 2.9 Komik Seri Tokoh Dunia.....	27
Gambar 2.10 Komik Pangeran Diponegoro Karya Hardian Reza.....	28
Gambar 4.1 Contoh Gaya Gambar Pada Komik Naruto.....	41
Gambar 4.2 Pemberntukan Tokoh Karakter Dalam Komik.....	48
Gambar 4.3 Tokoh Karakter Yang Terpilih.....	48
Gambar 4.4 Tahap Awal Pembuatan Komik.....	51
Gambar 4.5 Alternatif Cover 1dan 2 Awal.....	51
Gambar 4.6 Isi Komik Halaman 1-51.....	57
Gambar 4.7 Gambar Cover Awal 1, 2, dan 3.....	57
Gambar 4.8 Contoh Pewarnaan Komik Pada Halaman 26-34.....	58
Gambar 4.9 Beberapa Alternatif Cover (Bagian Depan).....	59
Gambar 5.1 Font Valle Lejano.....	63
Gambar 5.2 Font Spectre Verde.....	63
Gambar 5.3 Font Smack Attack.....	63
Gambar 5.4 Gambar Cover Komik.....	64
Gambar 5.5 Halaman Pada Bagian Pendahuluan.....	65

Gambar 5.6 Bagian Pengenalan Tokoh.....	66
Gambar 5.7 Halaman Daftar Isi.....	66
Gambar 5.8 Chapter Pertama Halaman 7-18.....	67
Gambar 5.9 Chapter Kedua Halaman 19-38.....	69
Gambar 5.10 Chapter Ketiga Halaman 39-52.....	70
Gambar 5.11 Chapter Keempat Halaman 53-66.....	71
Gambar 5.12 Banner Promosi.....	71
Gambar 5.13 Poster Komik.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Komik.....	28
Tabel 3.1 Kerangka Berpikir.....	34
Tabel 4.1 Bagan Konsep Keyword.....	39
Tabel 4.2 Bagan Alur Pembuatan Komik.....	42
Tabel 4.3 Kerangka Cerita (Storyline) Komik Pattimura.....	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Pengertian Komik

Menurut Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comic* mendefinisikan “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”. Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca.¹

Secara umum komik adalah bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk sebuah cerita. Dengan kata lain, komik adalah sebuah cerita bergambar dimana gambar-gambar tersebut merupakan sebagai penjelas atau pendeskripsian dari sebuah cerita. Dengan adanya banyak gambar, komik memiliki nilai tersendiri dibanding dengan buku-buku lain seperti novel atau cerpen (cerita pendek).

Pada dasarnya komik, novel ataupun cerpen tidak jauh berbeda, semuanya memiliki banyak kesamaan. Komik dan novel sama-sama memiliki jalan cerita dengan banyak tokoh karakter dan lokasi, yang sering dijadikan sebuah cerita. Namun yang membedakan, komik lebih banyak mendeskripsikan semua itu dengan gambar-gambar, sedangkan novel atau cergam melakukan pendeskripsian tokoh, tempat, kejadian hingga ekspresi dari tiap tokoh dilakukan dengan penjelasan tulisan. Dengan adanya banyaknya gambar pada komik pembaca lebih mudah untuk melibatkan emosi mereka pada tiap kejadian dalam cerita yang disajikan.

Adanya banyak gambar bukan satu-satunya kelebihan dari yang dimiliki oleh buku komik. Selain alur cerita yang bagus penggambaran imajinasi tiap tokoh karakter dalam komik yang digambarkan juga menjadi nilai tambah

¹ *Understanding Comic*, hal. 20

tersendiri dari sebuah komik, karakter tokoh Batman dan Superman adalah salah satu contoh tokoh dalam komik yang sampai sekarang masih banyak dikagumi. Ceritanya yang berseri juga merupakan nilai tambah tersendiri dari sebuah komik, itu sebabnya penikmat komik masih banyak, karena mereka dituntut untuk ingin tahu seperti apa cerita selanjutnya pada komik seri berikutnya.

1.1.2 Komik Kepahlawanan

Komik-komik superhero adalah komik yang banyak digemari di Indonesia, banyak contoh komik impor dari jenis ini yang diterbitkan di Indonesia. Untuk setting cerita komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut.² Misalnya ada komik Amerika dengan manusia supernya lalu ada Jepang dengan komik ninja dan samurainya, contoh komik superhero dari Indonesia juga ada seperti komik Si Buta Dari Gua Hantu yang pernah laris di jamanjaya.

Komik Indonesia yang bertemakan kepahlawanan memiliki era ke-emasan di tahun 60-70an, namun sayangnya kini sudah mulai jarang diceritakan kembali. Hal itu terjadi setelah masa kejayaan Godam dan Gundala Putra Petir surut di tahun 70-an.³ Awalnya komik pahlawan pertamakali muncul di Indonesia dibuat oleh komikus lokal bernama Siaw Tik Kwei yang berjudul “Sie Djin Koei” yang di adaptasi dari cerita pahlawan Tiongkok, munculnya komik ini menjadi pemicu kemunculan komik-komik pahlawan lain di tahun 60an, namun komik-komik pahlawan itu sayangnya saat ini sudah jarang dijumpai. Walaupun ada komik saat ini hanya merupakan pembaruan desain dari segi cover-nya saja namun isi ceritanya masih menggunakan salinan yang lama. Pesan yang ingin disampaikan pun terlalu hitam-putih, penuh semangat lokal yang dibuat-buat sehingga menimbulkan rasa risih bagi pembaca dewasa dan rasa bosan bagi anak-anak.⁴ Komik-komik seperti ini memerlukan penceritaan yang lebih sederhana kepada para pembaca.

² Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, hal. 27

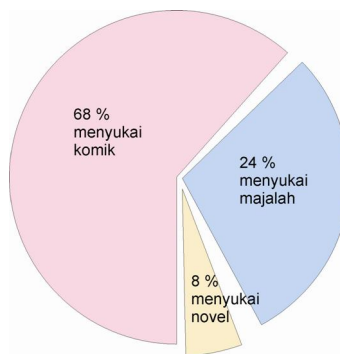
³ Pengantar Desain Komunikasi Visual, hal. 179

⁴ Pengantar Desain Komunikasi Visual, hal. 180

Komik Indonesia bisa menjadi media informatif yang menghibur sekaligus menjadi media hiburan yang informatif. Seperti halnya komik impor, se-universal apa pun nilai yang dibawa, ia tetap mengandung muatan lokal.⁵

1.1.3 Potensi Komik Sebagai Alternatif Baca

Budaya membaca sedikit demi sedikit mulai berkurang pada anak-anak, umumnya anak-anak sering membaca buku pelajaran yang berisikan tulisan-tulisan dengan sedikit gambar sebagai penjelasnya, hal ini yang membuat anak menjadi malas, merasa kesulitan dan bosan dalam membaca buku. Seperti yang diungkapkan Ibu Wardani Guru SD Negeri di Surabaya “Kadang anak-anak masih mengalami kesulitan dalam menangkap maksud dari materi yang disampaikan, karena hanya melalui buku pelajaran”.⁶ Hal ini juga dapat dilihat dari banyaknya anak yang lebih menyukai membaca buku bacaan lain dari pada membaca buku pelajaran. Dari hasil kuisioner 50 anak sekolah dasar, 80% anak-anak lebih suka membaca buku bacaan lain (seperti komik, novel, atau majalah) dari pada membaca buku-buku pelajaran. Banyak dari mereka menyukai membaca komik, 68% dari mereka menyukai membaca komik, 24% menyukai membaca majalah, dan 8% menyukai membaca novel.⁷



Gambar 1.1 diagram minat baca anak.

⁵ Pengantar Desain Komunikasi Visual, hal. 180

⁶ Deep Interview, Bu Wardani, Guru SD

⁷ Hasil kuisioner dari 50 anak Sekolah Dasar

Adanya banyak gambar yang disuguhkan oleh buku komik membuat anak lebih tertarik membaca komik dari pada buku pelajaran atau buku-buku lain. Komik merupakan media yang efektif sebagai penyampaian pesan karena kekuatan bahasa gambar sekaligus bahasa tulisan.⁸

Hal ini yang menjadi kelebihan komik dengan penggunaan gambar sebagai bentuk pendeskripsiannya akan lebih memudahkan anak dalam memahami pesan yang disampaikan. Karena memiliki kekuatan dalam bahasa gambar dan tulisan komik dapat menjadi potensi sebagai media alternatif baca yang menarik. Bahkan komik mampu memberi nilai dalam perjalanan pendidikan manusia menuju kepada kecerdasan mental, nalar, dan spiritual.⁹ Dengan demikian, komik mempunyai kekuatan yang cukup besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur sekaligus mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi.¹⁰ Namun nampaknya mengkomunikasikan pesan itu tidaklah mudah. Anda harus bisa menyusun pesan untuk kalangan audiens tertentu dan bentuk media tertentu yang cocok.¹¹

1.1.4 Sejarah Tokoh Pahlawan Di Era Modern

Sejarah pahlawan daerah sudah diajarkan kepada anak-anak sejak mereka duduk di sekolah dasar, namun pada era modern ini pemahaman anak terhadap pahlawan daerah ini masih terbilang minim. Dari 50 anak-anak sekolah dasar 82% dari mereka lebih menyukai cerita tokoh superhero fiksi dari luar negeri seperti superman, naruto, dan lain-lain daripada cerita tokoh pahlawan daerah Indonesia.¹² Pengamat pendidikan, Arief Rachman, menilai mata pelajaran Sejarah di level pendidikan dasar dan menengah tidak dikemas secara menarik, akibatnya, mata pelajaran tersebut kurang merangsang minat siswa.¹³ Pada prinsipnya pemasukan nilai-nilai kepahlawanan dalam generasi muda harus

⁸ Pengantar Desain Komunikasi Visual, hal. 186

⁹ Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, hal. 22

¹⁰ Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, hal. 10

¹¹ Media Relation, hal. 41

¹² Hasil kuisioner dari 50 anak Sekolah Dasar

¹³ Yahoo News, 20 Juli 2011

dilakukan sejak dini.¹⁴ Namun proses pembelajaran yang tidak dikemas secara menarik dapat berdampak kurang maksimalnya minat anak terhadap pengetahuan sejarah pahlawan daerah atau pelajaran sejarah itu sendiri. Kebanyakan dari mereka lupa dengan cerita-cerita kepahlawanan, 70% dari mereka mengaku lupa dengan cerita sejarah pahlawan-pahlawan daerah.¹⁵

Tak hanya dari faktor pembelajaran di sekolah saja yang mungkin dapat mempengaruhi pengetahuan anak terhadap sejarah pahlawan daerah. Anak-anak yang kurang pengawasan dari orang tua, kemungkinan besar tak mengenal lagi siapa yang mendirikan dan memperjuangkan negeri ini. Mau tidak mau generasi muda saat ini mengalami degradasi nilai-nilai kepahlawanan.¹⁶

Dari fenomena ini, dibutuhkan proses dan media pembelajaran yang menarik untuk dapat memperkenalkan kembali sejarah pahlawan daerah agar anak-anak serta generasi muda untuk dapat memahami dan mengerti betul tentang perjuangan para pahlawan di masa lalu, bukan hanya sekedar mengenal nama dari pahlawan saja tanpa tau mengapa dan bagaimana sosoknya hingga ia begitu disegani dan dianugrahi sebagai pahlawan.

1.1.5 Seri Pahlawan Kapitan Pattimura

Pattimura bernama asli Thomas Matulessy, Pattimura lahir di Saparua, Maluku pada tanggal 8 Juni 1783, pemberontakan Pattimura dan pasukannya terhadap Belanda didasarkan karena banyaknya penyiiksaan dan ketidakadilan Belanda terhadap rakyat Saparua, peperangan pun terjadi namun karena banyaknya penghianatan terhadap Pattimura akhirnya Pattimura berhasil ditangkap oleh Belanda bersama pemimpin-pemimpin lainnya. Pada tanggal 16 Desember 1817 Pattimura dan pemimpin-pemimpin lainnya dihukum mati dengan cara digantung di depan benteng Victoria Ambon.

Sejak sekolah dasar anak-anak sudah diperkenalkan dengan sejarah kepahlawanan, umumnya mereka hanya diperkenalkan secara singkat tentang sejarah para pahlawan mulai dari cerita sejarah Diponegoro sampai pahlawan-

¹⁴ Kompas. com, 19 Desember 2009

¹⁵ Hasil kuisioner dari 50 anak Sekolah Dasar

¹⁶ Kompas. com, 19 Desember 2009

pahlawan daerah lainnya, namun porsi materi belajar dari pengenalan sejarah kepahlawanan ini hanya sedikit. Pengenalan tokoh-tokoh pahlawan daerah dalam buku-buku pelajaran inilah yang akan dijadikan bahan sebagai pemilihan tokoh dalam komik ini nantinya.

Pemilihan tokoh Pattimura ini didasarkan pada hasil respon dari 50 anak terhadap tokoh pahlawan daerah yang mereka sukai untuk dijadikan cerita dalam komik, dari 5 tokoh pahlawan didapat hasil sebanyak 44% menyukai Pattimura, 26% menyukai Diponegoro, 14% menyukai Antasari, 4% menyukai Imam Bonjol, dan 2% menyukai Cut Nyak Dien. Selain itu pemilihan tokoh Pattimura juga didasari dari pemilihan cerita, cerita dari tokoh Pattimura memiliki kisah yang cukup bagus namun tak banyak buku yang menceritakan kisah tentang Pattimura.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya media baca untuk cerita kepahlawanan yang menarik bagi anak-anak.
2. Minimnya pemahaman anak-anak terhadap tokoh pahlawan karena pendidikan tokoh pahlawan tidak dikemas atau diajarkan secara menarik.
3. Dari 50 anak, 82% dari mereka lebih menyukai tokoh superhero fiksi dari luar negeri seperti superman, naruto, dan lain-lain daripada tokoh pahlawan daerah Indonesia.
4. Hampir 70% dari mereka mengaku lupa dengan cerita sejarah pahlawan-pahlawan daerah.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu:

“Bagaimana merancang komik cerita kepahlawanan seri Kapitan Pattimura sebagai media alternatif baca untuk anak-anak usia sekolah dasar 8-11 tahun.”

1.4 Batasan Masalah

1. Dalam buku komik ini hanya memberikan gambaran cerita secara singkat tentang perjuangan pejuang daerah.
2. Visual cerita yang digambarkan hanya sebatas ilustrasi cerita.
3. Satu buku komik menceritakan satu tokoh saja, dan pada buku berikutnya dengan seri tokoh yang berbeda.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Studi

- Studi tentang gaya visual
- Studi eksistng dan komparator
- Riset target segment

1.5.2 Output

- Komik tentang pahlawan daerah sebagai output utama
- Banner promosi yang diletakkan di toko-toko buku

1.6 Tujuan Penelitian

Dengan membaca komik ini, masyarakat khususnya anak-anak dapat mengetahui, mempelajari, dan menikmati bagaimana cerita sebuah sejarah perjuangan dari para pahlawan daerah.

1.7 Manfaat Penelitian

Sebagai bentuk dokumentasi untuk memperkenalkan kepada anak-anak siapa dan seperti apa sejarah para pejuang daerah kita.

Selain itu untuk memupuk rasa nasionalisme anak-anak sejak dini, dan untuk mengingatkan sejarah pahlawan Indonesia yang mulai terancam dilupakan oleh anak-anak dan generasi muda sekarang.

1.8 Sistem Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Mengurai tentang latar belakang pemikiran judul, permasalahan dan ruang lingkup serta tujuan.

Bab II : Tinjauan pustaka

Mengenai hal yang mencakup teori dasar yang melatar belakangi konsep yang dibuat serta studi yang diperoleh. Sehingga menghasilkan output yang diinginkan.

Bab III : Metode penelitian

Mengenai definisi judul dan subjudul serta keabsahan riset.

Bab IV : Konsep desain

Konsep yang menjadi acuan tiap output desain secara menyeluruh.

Bab V : Implementasi desain

Pembahasan terhadap keluarnya hasil-hasil desain (output) sebagai wujud dari konsep.

Bab VI : Kesimpulan

Berisikan saran dan kesimpulan.